

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan suatu bagian penting dari setiap manusia yang tidak dapat dipisahkan dari kehidupan. Pendidikan yang ditempuh sejak lahir sampai dewasa akan mempengaruhi kehidupan masing-masing individu. Proses pendidikan yang panjang yakni sejak lahir sampai mencapai kedewasaan akan berpengaruh besar pada kehidupan pribadi. Tujuan dari suatu pendidikan adalah meningkatkan kualitas sumber daya manusia sehingga mampu menguasai ilmu pengetahuan dan teknologi untuk keberlangsungan hidup manusia itu sendiri.

Pembelajaran merupakan suatu proses penting dalam sebuah pendidikan. Proses pembelajaran akan membentuk suatu kecerdasan berpikir dan emosional dalam perkembangan manusia kedepannya. Pembelajaran yang dialami setiap individu tidak terlepas dari sebuah ilmu yang merupakan dasar dan tujuan dari sebuah pembelajaran.

Kemajuan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi pada era globalisasi membentuk proses pembelajaran yang beragam dan bervariasi. Hal tersebut menunjukkan bahwa proses pendidikan telah mengalami perkembangan. Proses pembelajaran tersebut selalu mengalami inovasi dan pengembangan sehingga ilmu pengetahuan yang dipelajari semakin berkembang.

Proses pembelajaran yang dilakukan di sekolah melibatkan guru sebagai subjek dan murid sebagai objek. Subjek didik yang berfungsi sebagai guru atau pengajar akan melakukan proses belajar mengajar. Oleh karena itu, kompetensi yang dimiliki oleh seorang guru harus sesuai dengan empat kompetensi dasar yakni kompetensi pedagogik, kompetensi kepribadian, kompetensi sosial, dan kompetensi profesional. Sedangkan peserta didik atau murid berfungsi sebagai penerima pembelajaran dari suatu proses pembelajaran.

Proses pembelajaran biasanya akan mengalami beberapa kendala diantaranya dalam penyampaian dan penggunaan strategi pembelajaran yang kurang begitu menarik bagi peserta didik. Proses pembelajaran yang monoton akan berdampak pada kejenuhan peserta didik dalam mengikuti proses pembelajaran. Hal tersebut merupakan suatu kewajiban pendidik dalam melakukan pembelajaran untuk selalu berinovasi.

Disamping ditentukan oleh strategi pembelajaran, proses belajar mengajar akan dipengaruhi oleh kemampuan siswa kaitannya dengan kemampuan berpikir kreatif. Ruggiero (Tatag Yuli Eko Siswono : 2005) mengartikan berpikir sebagai satu aktivitas mental untuk membantu memformulasikan atau memecahkan suatu masalah, membuat suatu keputusan, atau memenuhi hasrat keingintahuan (*fulfill a desire to understand*).

Oleh karena itu, sebagai pendidik harus menanamkan suatu sikap berpikir dalam proses pembelajaran. Proses berpikir kreatif pada siswa akan

terbentuk jika dalam proses pembelajaran peserta didik selalu aktif. Kemampuan berpikir kreatif siswa tergantung pada kemampuan siswa itu sendiri dalam proses belajar. Sehingga kemampuan berpikir kreatif dapat menentukan hasil belajar siswa dalam pembelajaran matematika

Dalam proses pembelajaran matematika di SMP Negeri 3 Pringkuku guru masih menggunakan strategi pembelajaran konvensional. Hal tersebut berdampak pada kurang jelasnya materi ajar dan menimbulkan rasa jenuh dalam proses pembelajaran sehingga timbul permasalahan dalam proses pencapaian hasil belajar siswa.

Faktor-faktor lain yang menjadi permasalahan dalam proses pembelajaran matematika di SMP Negeri 3 Pringkuku adalah cenderung rendahnya tingkat berpikir kreatif siswa. Hal tersebut disebabkan oleh beberapa faktor diantaranya kemauan belajar yang rendah, keaktifan siswa dalam proses pembelajaran, dan proses pembelajaran yang kurang menarik sehingga kemampuan siswa tidak tercapai secara maksimal.

Alternatif yang ditawarkan untuk mengatasi permasalahan tersebut, yaitu dengan menggunakan berbagai variasi pendekatan, strategi, dan metode yang sesuai dengan materi pembelajaran sehingga tujuan pembelajaran yang direncanakan akan tercapai. Strategi pembelajaran hendaknya dapat mengoptimalkan interaksi antara seluruh komponen dalam proses belajar mengajar, komponen yang dimaksud adalah guru dan siswa.

Salah satu strategi yang menunjang pembelajaran tersebut adalah strategi pembelajaran *Think-Pair-Share* dan *Number Head Together*.

Strategi pembelajaran *Think-Pair-Share*(TPS) adalah salah satu model pembelajaran yang memberi kesempatan kepada setiap siswa untuk menunjukkan partisipasi kepada orang lain. Dengan metode klasikal yang memungkinkan hanya satu siswa maju dan membagikan hasilnya untuk seluruh kelas, tipe *Think-Pair-Share* (TPS) ini memberi kesempatan sedikitnya delapan kali lebih banyak kepada siswa untuk dikenali dan menunjukkan partisipasi mereka kepada orang lain (Lie, 2004).

Pembelajaran kooperatif tipe *Number Head Together* (NHT) dikembangkan oleh Spencer Kagan (1993). Pada umumnya NHT digunakan untuk melibatkan siswa dalam penguatan pemahaman pembelajaran atau mengecek pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran.

Berdasarkan dari uraian di atas, peneliti mengadakan penelitian tentang penerapan strategi pembelajaran *Think-Pair-Share* (TPS) dan *Number Head Together* (NHT) berbasis LKS terhadap hasil belajar ditinjau dari berpikir kreatif siswa dalam pembelajaran matematika.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, peneliti dapat mengidentifikasi masalah-masalah yang timbul dalam penelitian, yaitu:

1. Proses pembelajaran yang dilakukan oleh guru masih menggunakan paradigma lama dengan metode ceramah dan bersifat *teacher centered*.

2. Kurang adanya inovasi pada strategi pembelajaran yang membuat siswa aktif dalam proses pembelajaran matematika.
3. Keaktifan siswa yang cenderung rendah dalam proses belajar matematika sehingga hasil belajar kurang optimal.
4. Tingkat berpikir kreatif siswa yang rendah dalam belajar matematika yang berdampak pada kurang optimalnya pemahaman siswa.

C. Pembatasan Masalah

Agar penelitian dapat lebih terarah, efektif, efisien dan dapat dikaji lebih mendalam, maka perlu adanya pembatasan masalah. Batasan-batasan masalah dalam penelitian ini meliputi:

1. Metode pembelajaran yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode pembelajaran kooperatif dengan strategi pembelajaran *Think-Pair-Share* (TPS) untuk kelas eksperimen dan strategi pembelajaran *Number Head Together* (NHT) berbasis LKS untuk kelas kontrol.
2. Tingkat berpikir kreatif siswa diukur dari proses analisis masalah, pemahaman siswa dalam menguasai konsep pembelajaran, kefasihan siswa dalam menyelesaikan masalah, fleksibilitas siswa dalam proses pemecahan masalah, dan inisiatif siswa dalam memberikan metode penyelesaian yang berbeda(kebaruan).
3. Hasil belajar matematika dibatasi pada hasil belajar siswa dalam proses pembelajaran dari pokok bahasan tertentu dengan *pre-test* pada lembar kerja siswa(LKS) dan *post-test* pada soal tes hasil belajar.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah dan pembatasan masalah, maka dirumuskan permasalahan sebagai berikut:

1. Apakah ada pengaruh yang signifikan antara strategi pembelajaran *Think-Pair-Share* dan *Number Head Together* berbasis LKS terhadap hasil belajar matematika siswa ?
2. Apakah ada pengaruh yang signifikan antara tingkat berpikir kreatif tinggi, sedang, dan rendah terhadap hasil belajar matematika ?
3. Apakah terdapat efek interaksi yang signifikan antara strategi pembelajaran *Think-Pair-Share*, *Number Head Together*, dan tingkat berpikir kreatif terhadap hasil belajar siswa ?

E. Tujuan Penelitian

Secara umum penelitian ini ditujukan untuk menganalisis dan menguji pengaruh strategi pembelajaran *Think-Pair-Share* dan *Number Head Together* berbasis LKS ditinjau terhadap hasil belajar matematika ditinjau dari tingkat berpikir kreatif siswa kelas VIII SMP Negeri 3 Pringkuku.

Tujuan secara khusus yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah:

1. Untuk menguji pengaruh strategi pembelajaran *Think-Pair-Share* dan *Number Head Together* berbasis LKS terhadap hasil belajar matematika siswa.
2. Untuk menguji pengaruh tingkat berpikir kreatif terhadap hasil belajar matematika siswa.

3. Untuk menguji efek interaksi antara penggunaan strategi pembelajaran *Think-Pair-Share*, *Number Head Together*, dan tingkat berpikir kreatif terhadap hasil belajar matematika siswa.

F. Manfaat Penelitian

Dalam penelitian ini ada dua manfaat yang dapat diambil yaitu:

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan alternatif dalam proses pembelajaran dengan penggunaan strategi pembelajaran *Think-Pair-Share* dan *Number Head Together* yang berbasis LKS sebagai upaya untuk mengetahui tingkat keberhasilan belajar siswa.

2. Manfaat Praktis

- a. Memberikan inovasi pembelajaran baru yakni strategi pembelajaran *Think-Pair-Share* dan *Number Head Together* berbasis LKS bagi guru sehingga mampu menjadikan proses pembelajaran lebih menarik bagi siswa.
- b. Memberikan wawasan bagi guru untuk membentuk proses berpikir kreatif siswa dengan memperhatikan keaktifan siswa sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan.
- c. Memberikan rangsangan pada siswa dengan mengoptimalkan kemampuan berfikir kreatif dalam mengembangkan dirinya untuk meraih keberhasilan belajar yang optimal.
- d. Sebagai dasar informasi pada proses penelitian selanjutnya.